Tormenta RPG
Manual de Criação de Monstros
Svaldi

**Este manual explica como criar monstros em *Tormenta RPG*. Você pode usá-lo tanto para adaptar fichas de outros jogos quanto para criar monstros originais.**

Construir a ficha de uma criatura é mais simples do que parece, e envolve sete passos, listados abaixo e descritos em detalhes ao longo deste manual.

**Passo 0:** conceito e nome.

**Passo 1:** tipo de criatura.

**Passo 2:** tamanho e deslocamento.

**Passo 3:** valores de habilidade.

**Passo 4:** classe de armadura e armas naturais.

**Passo 5:** nível, perícias e talentos.

**Passo 6:** habilidades especiais.

**Passo 7:** cálculos e detalhes finais.

# Conceito e Nome

**Antes de pensar na ficha em si, pense em como será a criatura em termos gerais. Uma criatura boa é aquela que pode ser descrita em poucas palavras. Por exemplo, o dragão, o monstro mais famoso de todos, pode ser descrito simplesmente como um "réptil alado que cospe fogo".**

Ao contrário de personagens jogadores, que estarão presentes na maior parte da aventura (ao menos assim esperamos), uma criatura irá aparecer em poucas cenas — talvez apenas em uma. Assim, de nada adianta uma criatura ter dúzias de habilidades especiais, se só terá tempo de mostrar poucas.

Além do "tempo em cena", há outro fator que pesa a favor das criaturas terem poucas habilidades: elas são controladas pelo mestre, que tem outras tarefas no jogo. Enquanto cada jogador normalmente controla apenas um personagem, o que permite que personagens sejam mais complexos, o mestre pode controlar diversas criaturas ao mesmo tempo, além de ter que se preocupar com o desenrolar da aventura como um todo. Se cada criatura for tão complicada quanto um personagem, as coisas ficarão difíceis para o mestre!

Assim, quando for fazer a ficha, tenha em mente o seguinte: *qualidade é melhor que quantidade*. Como regra geral, uma criatura deve ter de uma a três habilidades especiais. Uma criatura sem habilidades especiais pode ficar sem graça, mas uma com mais de três pode ficar complexa demais. Exceções existem, é claro, mas esse intervalo é uma boa regra geral.

Pense também na função da criatura. Algumas são feitas para serem usadas em grandes quantidades, como kobolds — essas devem ser simples, para que controlar várias delas ao mesmo tempo não deixe o jogo lento. Outras são criadas para enfrentar o grupo sozinhas — essas devem ter uma boa quantidade de pontos de vida e habilidades defensivas, para que não sejam derrotadas muito rapidamente.

Quando o conceito geral da criatura estiver definido, pense em alguns detalhes. Por exemplo: onde ela vive, como ela vive, e como ela se relaciona com outras criaturas são perguntas que, se respondidas, podem enriquecer bastante a criatura.

Se você estiver fazendo a ficha de uma criatura que já existe, pode pular esta etapa e ir direto para o passo 1, "tipo de criatura".

# Tipo de Criatura

**Toda criatura pertence a um dos seguintes seis tipos: animal, construto, espírito, humanóide, monstro ou morto-vivo. O tipo determina os pontos de vida e o bônus base de ataque que a criatura recebe por nível, além de suas perícias e talentos iniciais. Em outras palavras, o tipo é para uma criatura o que a classe é para um personagem.**

Certos tipos fornecem habilidades especiais. Além disso, o tipo determina quais habilidades e magias podem afetar a criatura — por exemplo, a magia *enfeitiçar pessoa* só funciona contra humanóides.

Sabendo o conceito geral da criatura, e olhando a lista abaixo, é fácil determinar seu tipo. Leia a descrição do tipo escolhido, anote suas características e passe para a etapa seguinte.

- **Animais:** bestas e feras irracionais, sem habilidades mágicas.
- **Construtos:** objetos animados ou criaturas artificiais.
- **Espíritos:** nativos de outros planos de existência.
- **Humanóides:** seres inteligentes e parecidos com os humanos.
- **Monstros:** criaturas de anatomia estranha e/ou com habilidades fantásticas.
- **Mortos-vivos:** cadáveres animados por energia negativa.

## Animais

A maior parte dos animais reais conhecidos (cães, gatos, cavalos...) também existe em Arton. No entanto, a influência de forças mágicas e deuses caprichosos também provocou o surgimento de bestas espantosas. De lagartos-trovão a insetos gigantes, Arton é habitado por um sem-número de feras fantásticas — que, no entanto, são ainda consideradas animais normais. Mesmo que tenham sido criados por forças mágicas no passado, hoje eles se reproduzem e fazem parte do mundo natural.

De modo geral, animais são todos os seres vivos sem inteligência suficiente para desenvolver uma linguagem, e sem habilidades sobrenaturais. Um animal inteligente, ou com poderes mágicos, é considerado um monstro.

*Características básicas*

- **Pontos de Vida:** 4 por nível.
- **Bônus Base de Ataque:** +3/4 por nível.
- **Perícias:** 2 + mod. Int.
- **Talentos:** Fortitude Maior e Reflexos Rápidos.

*Outras características*

- Valor de Inteligência 1 ou 2.
- Tendência sempre Neutra.
- Visão na penumbra.

## Construtos

São objetos animados ou criaturas fabricadas artificialmente, seja através de magia, seja através de ciência. Normalmente, construtos não possuem inteligência real; em vez disso, são programados para realizar apenas certas tarefas (como proteger um lugar).

*Características básicas*

- **Pontos de Vida:** 5 por nível.
- **Bônus Base de Ataque:** +3/4 por nível.
- **Perícias:** 2 + mod. Int.
- **Talentos:** –

*Outras características*

- Valor nulo de Constituição.
- Recebe um número de PV adicionais de acordo com seu tamanho: Pequeno, 10; Médio, 20; Grande, 30; Enorme 40; Descomunal 60; Colossal, 80.
- Imunidade a atordoamento, dano de habilidade, dano não-letal, doença, encantamento, fadiga, paralisia, necromancia, sono e veneno.
- Não precisam respirar, se alimentar e dormir.
- Não recuperam pontos de vida normalmente.
- Destruídos quando seus PV chegam a 0. Um construto destruído não pode ser revivido (pois nem estava vivo em primeiro lugar).
- Visão no escuro.

## Espíritos

Espíritos são seres nativos de outros planos — lugares muito além do plano material. Têm uma profunda conexão com as energias primais do multiverso, desde os próprios elementos até as forças primordiais do bem, mal, ordem e caos.

Diferente de outras criaturas, espíritos não possuem uma natureza dualista — seu corpo e alma são um só. Assim, quando um espírito morre, sua alma não abandona o corpo; em vez disso, é destruída. Por isso, espíritos não podem ser revividos por meios convencionais.

*Características básicas*

- **Pontos de Vida:** 4 por nível.
- **Bônus Base de Ataque:** +1 por nível.
- **Perícias:** 4 + mod. Int.
- **Talentos:** Fortitude Maior, Reflexos Rápidos e Vontade de Ferro.

*Outras características*

- Magias como *reviver os mortos* não afetam espíritos. Apenas *desejo* ou *milagre* podem trazer um espírito de volta à vida.
- Visão no escuro.

## Humanóides

Este grupo inclui membros de raças que lembram os humanos, com a mesma anatomia básica. Têm cabeça, tronco, dois braços e duas pernas. Ou quase tudo isso.

Todos os humanóides são inteligentes, com sua própria linguagem, cultura e sociedade — mesmo seres monstruosos como os ogros e trogs. Alguns são aliados dos humanos, mas é mais comum que sejam inimigos.

Todas as raças para personagens jogadores de *Tormenta RPG* são do tipo humanóide — exceto os lefou, que são do tipo monstro.

*Características básicas*

- **Pontos de Vida:** 3 por nível.
- **Bônus Base de Ataque:** +3/4 por nível.
- **Perícias:** 2 + mod. Int.
- **Talentos:** –

*Outras características*

Nenhuma.

## Monstros

Dos majestosos dragões aos invasores lefeu, monstros são criaturas de anatomia estranha, ou com habilidades mágicas.

Muitos monstros em Arton têm origem ligada à Tormenta, mesmo que não tenham características lefeu — a própria existência da tempestade alienígena causa o surgimento de seres aberrantes. Outros, como dragões e entes, são criações dos próprios deuses.

*Características básicas*

- **Pontos de Vida:** 6 por nível.
- **Bônus Base de Ataque:** +1 por nível.
- **Perícias:** 2 + mod. Int.
- **Talentos:** Fortitude Maior e Reflexos Rápidos.

*Outras características*

- Visão no escuro.

## Mortos-Vivos

Duvidosa "dádiva" oferecida por Tenebra a este mundo, mortos-vivos são cadáveres animados através de energia negativa.

Estas criaturas existem em variedade fantástica — parece haver tantos tipos de mortos-vivos quanto de seres vivos. Alguns não apenas conservam a inteligência que tinham em vida, mas também a superam. Outros ficam insanos, presos a recordações passadas. Mas quase todos perdem toda e qualquer capacidade de pensar.

Debates sobre a "moralidade" dos mortos-vivos são constantes entre os acadêmicos. A maior parte destas criaturas não é capaz de processos racionais — portanto, não poderiam fazer escolhas boas

| Características de criaturas | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Tipo** | **BBA** | **PV** | **Perícias** | **Talentos** |
| Animal | +3/4 por nível | 4 por nível | 2 + mod. Int | Fortitude Maior e Reflexos Rápidos |
| Construto | +3/4 por nível | 5 por nível | 2 + mod. Int | – |
| Espírito | +1 por nível | 4 por nível | 4 + mod. Int | Fortitude Maior, Reflexos Rápidos e Vontade de Ferro |
| Humanóide | +3/4 por nível | 3 por nível | 2 + mod. Int | – |
| Monstro | +1 por nível | 6 por nível | 2 + mod. Int | Fortitude Maior e Reflexos Rápidos |
| Morto-Vivo | +1/2 por nível | 6 por nível | 4 + mod. Int | Vontade de Ferro |

ou más, certas ou erradas. Só fazem aquilo que foram ordenados a fazer por seus criadores. No entanto, quando não estão sob controle de alguém, sua tendência é atacar e devorar os vivos. Este é o caso de mortos-vivos encontrados em masmorras e lugares assombrados.

Devotos de Tenebra, e também muitos magos ilustres, argumentam que mortos-vivos deveriam ser empregados como soldados e força de trabalho, deixando os vivos livres para praticar suas artes e ciências. Como resultado, é comum que conjuradores — mesmo aqueles vivendo em grandes cidades — tenham esqueletos e zumbis como servos e guardas pessoais. Devido ao respeito geral inspirado por magos e clérigos, essa "excentricidade" é aceita até certo ponto.

Mas servos de deuses bondosos, sobretudo paladinos e muitos clérigos, são adversários ferrenhos dos mortos-vivos. Vários de seus poderes são baseados em energia positiva, a própria força da vida — enquanto as criaturas são movidas por seu oposto, a energia negativa.

*Características básicas*

- **Pontos de Vida:** 6 por nível.
- **Bônus Base de Ataque:** +1/2 por nível.
- **Perícias:** 4 + mod. Int.
- **Talentos:** Vontade de Ferro.

*Outras características*

- Valor nulo de Constituição.
- Imunidade a atordoamento, dano de habilidade (apenas Força, Destreza ou Constituição), dano não-letal, doença, encantamento, fadiga, paralisia, necromancia, sono e veneno.
- Não precisam respirar, se alimentar e dormir.
- Não recuperam pontos de vida normalmente.
- Sofrem dano com magias de cura e recuperam pontos de vida com magias de necromancia.
- Destruídos quando seus PV chegam a 0.
- Um morto-vivo não é afetado pelas magias *reviver os mortos* e *ressurreição*. A magia *ressurreição verdadeira* o transforma na criatura que era quando vivo.
- Independente de sua tendência verdadeira, mortos-vivos reagem a habilidades (como destruir o mal dos paladinos) e magias (*como proteção contra o mal*) como se fossem Malignos.
- Visão no escuro.

# Tamanho e Deslocamento

**Após o tipo, a característica mais importante de uma criatura é seu tamanho. Ele determina seu espaço e alcance natural, além de fornecer modificadores nas jogadas de ataque, classe de armadura e testes de Furtividade. O tamanho também ajuda a determinar o deslocamento, os valores de habilidades físicos e o dano das armas naturais da criatura.**

Existem nove categorias de tamanho. Em ordem crescente, elas são: Ínfimo (a menor), Diminuto, Mínimo, Pequeno, Médio, Grande, Enorme, Descomunal e Colossal (a maior). A partir de Grande, você também deve determinar se a criatura é mais alta (como a maior parte dos bípedes) ou mais comprida (como a maior parte dos quadrúpedes). A tabela da página seguinte traz todos os modificadores por tamanho.

## Deslocamento

Escolha um deslocamento para a criatura baseado em seu tamanho e conceito, de acordo com a tabela a seguir. Além do deslocamento padrão, que é terrestre, a criatura pode ter outros tipos de deslocamento, como vôo, escalar, escavar e natação.

| Deslocamentos | | | |
|---|---|---|---|
| **Deslocamento terrestre** | **Lento** | **Normal** | **Rápido** |
| Bípede Pequeno ou menor | 4,5m | 6m | 9m |
| Bípede Médio | 6m | 9m | 12m |
| Bípede Grande ou maior | 9m | 12m | 15m |
| Quadrúpede Pequeno ou menor | 6m | 9m | 12m |
| Quadrúpede Médio | 9m | 12m | 15m |
| Quadrúpede Grande ou maior | 12m | 15m | 18m |
| | | | |
| **Outros deslocamentos** | **Lento** | **Normal** | **Rápido** |
| Voador Pequeno ou menor | 12m | 15m | 18m |
| Voador Médio ou menor | 15m | 18m | 24m |
| Voador Grande ou maior | 18m | 24m | 36m |
| Escalador | 4,5m | 9m | 12m |
| Escavador | 4,5m | 6m | 9m |
| Nadador | 12m | 18m | 24m |

## Modificadores por tamanho

| Categoria de Tamanho | Exemplo | Espaço | Alcance Natural | Modificador de Ataque e CA | Modificador de Furtividade |
|---|---|---|---|---|---|
| Ínfimo | Mosca | 15cm | 1,5m | +8 | +16 |
| Diminuto | Sapo | 30cm | 1,5m | +4 | +12 |
| Mínimo | Gato, sprite | 75cm | 1,5m | +2 | +8 |
| Pequeno | Halfling, goblin | 1,5m | 1,5m | +1 | +4 |
| Médio | Humano | 1,5m | 1,5m | 0 | 0 |
| Grande (alto) | Ogro, troll | 3m | 3m | –1 | –4 |
| Grande (comprido) | Centauro, trobo | 3m | 1,5m | –1 | –4 |
| Enorme (alto) | Ente | 4,5m | 4,5m | –2 | –8 |
| Enorme (comprido) | Dragão adulto | 4,5m | 3m | –2 | –8 |
| Descomunal (alto) | Divina serpente | 6m | 6m | –4 | –12 |
| Descomunal (comprido) | Dragão venerável | 6m | 4,5m | –4 | –12 |
| Colossal (alto) | Kishin | 9m | 9m | –8 | –16 |
| Colossal (comprido) | Senhor das Profundezas | 9m | 6m | –8 | –16 |

# Valores de Habilidades

**As seis habilidades básicas: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. As habilidades físicas variam de acordo com o tamanho. Para as habilidades mentais, escolha valores de acordo com o conceito da criatura e as dicas abaixo.**

Note que esses são valores *médios*. Indivíduos específicos podem ter valores que excedam esses parâmetros.

**Inteligência:** reflete a capacidade de aprendizagem e velocidade de raciocínio. Uma criatura sem Inteligência não é capaz de pensamentos próprios — esse é o caso de construtos que apenas seguem uma programação e mortos-vivos que apenas seguem ordens. Int 1 é o valor de um animal menos desenvolvido, como um peixe, enquanto que Int 2 é o valor de um animal mais desenvolvido, como um mamífero. Valores acima de 2 mas abaixo de 10 representam uma capacidade limitada de raciocínio. Int 10 e 11 encontram-se na média humana. Valores acima de 10 indicam uma capacidade intelectual que vai desde um pouco acima do padrão humano até um gênio. Valores acima de 20 são sobre-humanos.

**Sabedoria:** representa a percepção e a força de vontade. Sab 1 e 2 representam criaturas com percepção quase nula. Valores abaixo de 10 indicam criaturas distraídas e pouco determinadas, enquanto que valores acima de 10 representam sentidos aguçados e grande perspicácia. Valores acima de 20 são sobre-humanos.

**Carisma:** mede a auto-percepção da criatura e sua capacidade de influenciar outros seres. Essa influência pode ser tanto boa quanto má — uma criatura muito assustadora também terá Carisma alto! Car 1 e 2 representam criaturas quase inconscientes de si mesmas. Valores abaixo de 10 indicam criaturas tímidas ou rudes, enquanto que valores acima de 10 representam grande personalidade e presença. Valores acima de 20 são sobre-humanos.

**Habilidades nulas:** algumas criaturas não possuem um ou mais valores de habilidades. Entretanto, lembre-se que todas as criaturas devem possuir valores de Sabedoria e Carisma. Qualquer coisa sem Sabedoria ou Carisma é um objeto, não uma criatura.

## Valores de habilidades físicas

| Tamanho | For | Des | Con |
|---|---|---|---|
| Ínfimo | 1 | 16-27 | 2-11 |
| Diminuto | 1 | 14-25 | 4-13 |
| Mínimo | 2-5 | 12-23 | 4-15 |
| Pequeno | 4-11 | 10-21 | 6-17 |
| Médio | 8-19 | 8-19 | 8-19 |
| Grande | 18-27 | 6-17 | 10-23 |
| Enorme | 24-33 | 4-15 | 12-27 |
| Descomunal | 30-41 | 4-13 | 14-31 |
| Colossal | 36-49 | 2-11 | 18-39 |

# Classe de Armadura e Armas Naturais

**De acordo com sua resistência, a criatura pode possuir um bônus em sua classe de armadura. Veja a tabela na página a seguir e escolha um valor que represente a criatura.**

Além de armadura natural, a criatura pode ter uma ou mais armas naturais, como mordida, garras e cauda. Normalmente, a criatura pode atacar com uma de suas armas naturais com o bônus total ou com todas as armas naturais com uma penalidade de –4 nas jogadas de ataque. "Pancada" é um tipo genérico de arma natural, usado para armas que não se encaixem em outra categoria (como tentáculos, encontrões, etc.). O dano de uma arma natural varia de acordo com o tamanho da criatura, conforme a tabela abaixo. Novamente, esses são valores médios, e exceções podem surgir.

Garras causam dano de corte; chifres, ferrões e mordidas causam dano de perfuração, e caudas e pancadas causam dano de esmagamento.

## Classe de armadura

| Tamanho | Bônus na CA | Exemplo |
|---|---|---|
| Pele normal | +0 | Humano |
| Pele grossa ou pêlo | +1 a +3 | Lobo |
| Couro | +4 a +6 | Crocodilo |
| Escamas | +4 a +8 | Wyvern |
| Exoesqueleto | +2 a +10 | Aranha gigante |
| Casco ou carapaça | +8 a +10 | Tartaruga-dragão |
| Couraça | +6 a +12 | Quimera |

## Armas naturais

| Tamanho | Mordida | Garra ou ferrão | Chifres ou cauda | Pancada |
|---|---|---|---|---|
| Ínfimo | 1 | – | – | – |
| Diminuto | 1d2 | 1 | 1 | 1 |
| Mínimo | 1d3 | 1d2 | 1d3 | 1d2 |
| Pequeno | 1d4 | 1d3 | 1d4 | 1d3 |
| Médio | 1d6 | 1d4 | 1d6 | 1d4 |
| Grande | 1d8 | 1d6 | 1d8 | 1d6 |
| Enorme | 2d6 | 1d8 | 1d12 | 1d8 |
| Descomunal | 3d6 | 2d6 | 2d8 | 2d6 |
| Colossal | 4d6 | 2d8 | 3d8 | 2d8 |

# Nível

**O nível é uma medida abstrata e geral do poder da criatura. Junto com o tipo, define o bônus base de ataque e os pontos de vida da criatura. Além disso, modifica sua classe de armadura, testes de resistência, jogadas de dano, graduações em perícias e quantidade de talentos. Essas informações são apresentadas na tabela Benefícios por Nível, na página 45 de *Tormenta RPG*.**

Determinar as perícias da criatura é simples. Apenas veja a quantidade de perícias treinadas que ela possui (o que depende de seu tipo e modificador de Inteligência) e escolha perícias de acordo com seu conceito. Criaturas irracionais são treinadas em perícias como Percepção, Iniciativa e Furtividade.

Escolher os talentos da criatura também é fácil. Comece anotando os talentos iniciais pelo seu tipo, depois consulte a tabela Benefícios por Nível para ver quantos talentos adicionais ela possui. Criaturas irracionais escolhem talentos como Vitalidade, Foco em Arma (com suas armas naturais) e Foco em Perícia (Prontidão), além dos novos talentos descritos a seguir.

# Novos Talentos

A seguir estão alguns novos talentos. Embora sejam voltados para monstros, alguns desses talentos também podem ser escolhidos por personagens jogadores.

## Acelerar Habilidade (Destino)

Escolha uma habilidade especial que exija uma ação de movimento ou padrão para ser usada. Você é capaz de usar esta habilidade com um simples pensamento.

**Pré-requisito:** habilidade especial que exija uma ação de movimento ou padrão para ser usada.

**Benefício:** você pode usar a habilidade especial escolhida como uma ação livre, três vezes por dia (ou menos, caso a habilidade original só possa ser usada uma ou duas vezes por dia).

Você só pode usar este talento uma vez por rodada. Habilidades com tempo de execução maior que uma ação completa não são afetadas por este talento.

## Arma Natural Aprimorada (Combate)

Escolha uma arma natural. Esta arma natural é mais perigosa que o normal para seu tipo e tamanho.

**Pré-requisito:** uma ou mais armas naturais.

**Benefício:** a arma natural escolhida causa dano como se você fosse uma categoria de tamanho maior.

**Especial:** a seguir estão os danos para uma criatura Colossal com este talento: mordida, 6d6; garra ou ferrão, 2d10; chifres ou cauda, 4d8; pancada, 2d10.

## Armadura Natural Aprimorada (Combate)

Sua armadura natural é mais espessa e resistente que o normal para seu tipo e tamanho.

**Pré-requisito:** bônus natural na classe de armadura, Con 13.

**Benefício:** seu bônus de armadura natural aumenta em +1.

**Especial:** você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

## Ataques Múltiplos (Combate)

Você sabe como usar todo o seu corpo em uma luta.

**Pré-requisito:** uma ou mais armas naturais.

**Benefício:** quando faz um ataque adicional com uma arma natural, a penalidade que você sofre em seus ataques diminui para –2.

**Normal:** um personagem que faça um ataque adicional com uma arma natural sofre uma penalidade de –4 em seus ataques.

## Foco em Habilidade (Destino)

Escolha uma habilidade especial que exija teste de resistência. Quando você usa esta habilidade especial, é difícil que seus inimigos resistam ao efeito.

**Pré-requisito:** habilidade especial que exija teste de resistência.

**Benefício:** a CD do teste de resistência contra a habilidade especial escolhida aumenta em +2.

**Especial:** você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

## Golpe Avassalador (Combate)

Você pode realizar golpes capazes de arremessar seus oponentes para longe.

**Pré-requisitos:** Ataque Poderoso, For 25, tamanho Grande ou maior.

**Benefício:** declare que está usando este talento antes de fazer um ataque corpo-a-corpo. Você sofre uma penalidade de –4 na jogada de ataque, mas, se acertar, além de causar dano, derruba e arremessa a vítima 1d6 x 1,5m numa direção à sua escolha. A criatura tem direito a um teste de Fortitude (CD igual ao dano) para evitar este efeito (mas não o dano).

## Investida Aérea (Combate)

Você é capaz de fazer investidas devastadoras a partir do ar.

**Pré-requisito:** deslocamento de voo.

**Benefício:** quando está voando e faz uma investida, você causa dano dobrado com uma arma comum, ou triplicado com uma lança.

## Pairar (Combate)

Você consegue pairar em pleno voo, de modo a realizar ações enquanto se movimenta.

**Pré-requisito:** deslocamento de voo.

**Benefício:** quando gasta uma ação de movimento para se deslocar voando, você pode fazer uma ação padrão no meio do voo. A distância total percorrida não pode ser maior que seu deslocamento. Uma criatura com deslocamento de voo de 24m pode voar 18m, fazer uma ação padrão (atacar, lançar uma magia, usar uma habilidade especial...) e voar mais 6m, por exemplo

## Potencializar Habilidade (Destino)

Escolha uma habilidade especial com efeitos numéricos variáveis. Quando você usa esta habilidade, seus efeitos são mais poderosos.

**Pré-requisito:** habilidade especial com efeitos numéricos variáveis.

**Benefício:** você pode usar a habilidade especial escolhida com seus efeitos potencializados, três vezes por dia (ou menos, caso a habilidade original só possa ser usada uma ou duas vezes por dia). Uma habilidade especial potencializada tem seus efeitos numéricos variáveis aumentados em 50%. Por exemplo, um sopro capaz de causar 12d12 pontos de dano, após rolar 93, causa mais 50% (neste caso, 46), para um total de 139 pontos de dano. Quaisquer bônus que você tenha também são potencializados.

# Habilidades especiais

Esta é a parte mais divertida de todas. Até aqui, você construiu o arcabouço matemático da ficha, fazendo escolhas que definirão características como bônus de ataque, dano, classe de armadura e pontos de vida. Nesta etapa, no entanto, você vai determinar aquilo que fará a criatura ser especial.

A primeira parte é escolher, com base no conceito da criatura, quantas e quais habilidades especiais ela terá. Falamos, anteriormente, que um a três poderes é um bom número. Mais do que isso, e a ficha pode ficar muito complexa.

Em relação a quais habilidades especiais, pense primeiro no que você quer que a criatura faça. Normalmente, monstros estão na aventura para combater os personagens; assim, faz sentido que a maior parte das habilidades seja de *ataque*. Poderes de *defesa* também são comuns — muitos dos monstros mais famosos da mitologia só podiam ser atingidos por certo tipo de arma, ou morrer em apenas determinadas circunstâncias. Depois de ataque e defesa, habilidades de *percepção* (como visão no escuro) e *movimento* (como vôo) são as mais comuns. Há um motivo para isso: você não vai querer um monstro do qual o grupo possa se esconder ou fugir facilmente! Por fim, há poderes variados, que não se encaixam nessas categorias, como a capacidade de mudar de forma de um doppelganger. Use habilidades assim para criaturas que farão mais do que combater o grupo.

Uma vez que você tenha escolhido quantas e quais habilidades a criatura terá, é hora de criá-las. Para isso, pense primeiro no conceito do poder, depois tente representá-lo mecanicamente. Não há uma regra específica para a criação de habilidades especiais, visto que cada uma é única, mas uma dica é se basear em magias que sejam parecidas. Por exemplo, se você quer um monstro cuja habilidade especial seja ter o corpo coberto de chamas, pode basear a habilidade na magia *escudo de fogo*. Da mesma forma, se você quer um morto-vivo cuja habilidade especial seja exalar um fedor terrível, pode basear a habilidade na magia *névoa fétida*.

Uma regra geral é que a maior parte das habilidades de ataque permite um teste de resistência para ignorar (ou pelo menos reduzir) seus efeitos. O teste de resistência pode ser de Fortitude (para habilidades que afetem diretamente o metabolismo do alvo, como venenos), Reflexos (para efeitos dos quais se pode escapar sendo rápido, como um sopro de fogo) ou Vontade (para poderes mentais ou emocionais, como uma aura de medo). A CD do teste de resistência normalmente é 10 + metade do nível da criatura + modificador da habilidade relevante para a habilidade. A habilidade relevante normalmente é Constituição (para poderes físicos) ou Carisma (para poderes mentais).

Por fim, lembre-se de distinguir entre habilidades normais e mágicas. O padrão é que as habilidades sejam normais — como a capacidade de voar de um pássaro, o olfato apurado de um cachorro, etc. Note que mesmo poderes que são cientificamente impossíveis, como o sopro de fogo de um dragão ou a capacidade de regeneração de um troll, podem ser considerados "normais" — afinal, é um mundo de fantasia. Caso a habilidade realmente seja mágica, coloque um "M" entre parênteses após seu nome. Essa marcação indica que a habilidade está sujeita a qualquer coisa que afete uma magia — pode ser dissipada, não funciona em áreas de antimagia, ativa bônus em testes de resistência contra magia, etc.

A seguir está uma lista das habilidades especiais mais comuns, com suas respectivas regras. Às vezes, uma das habilidades a seguir pode ser diferente em certas criaturas. Por exemplo, a presença aterradora de um dragão é mais forte do que a presença aterradora descrita abaixo.

## Agarrar Aprimorado

Se a criatura acertar um ataque com uma de suas armas naturais (especificada na descrição da habilidade), poderá fazer a manobra agarrar como uma ação livre.

## Alterar Forma

Esta habilidade permite que a criatura mude de forma, para uma forma especificada na descrição da habilidade. Esta habilidade funciona como a magia *metamorfose*, exceto que não há limite de nível ou tamanho. A criatura adquire o tipo da nova forma.

## Ataque Visual

Esta habilidade causa um efeito (especificado na descrição da habilidade) em qualquer personagem que veja os olhos da criatura. No início de cada um de seus turnos, cada personagem a até 9m da criatura deve fazer um teste de Reflexos (CD 10 + metade do nível da criatura + modificador de Carisma). Se for bem-sucedido, consegue desviar o olhar. Se falhar, sofre o efeito da habilidade. Um personagem pode fechar os olhos para ficar imune a esta habilidade, mas sofrerá todos os efeitos de estar cego (50% de chance de errar qualquer ataque, fica desprevenido e sofre –4 na CA, para um total de –8, move-se com metade do seu deslocamento e sofre –4 em testes de perícia baseadas em Força ou Destreza).

## Atropelar

Usando uma ação completa, a criatura pode percorrer até o dobro do seu deslocamento, passando por qualquer personagem pelo menos uma categoria de tamanho menor. Um personagem atropelado sofre dano (normalmente igual a uma das armas naturais da criatura), com direito a um teste de Reflexos (CD igual a 10 + metade do nível da criatura + modificador de Força) para reduzir o dano à metade.

## Bote

Quando a criatura faz uma investida, pode atacar com todas as suas armas naturais (normalmente, uma investida permite apenas um ataque). Todos os ataques recebem o bônus de +2, mas todos devem ser feitos contra o mesmo personagem.

## Constrição

No início de cada turno, a criatura automaticamente causa uma quantidade de dano (normalmente igual a uma de suas armas naturais) em qualquer criatura que esteja agarrando.

## Cura Acelerada

No início de cada turno, a criatura recupera certa quantidade de PV (por exemplo, 5 PV se tem cura acelerada 5). Cura acelerada não recupera PV perdidos por inanição, desidratação ou asfixia.

Em alguns casos, a cura acelerada não pode recuperar certo tipo de dano — que vai aparecer após uma barra. Por exemplo, uma criatura com cura acelerada 5/ácido ou fogo recupera 5 PV no início de cada turno, a menos que o dano tenha sido causado por ácido ou fogo.

## Dano de Habilidade

Uma das armas naturais da criatura causa dano de habilidade. O tipo de habilidade e a quantidade de dano variam. Pontos de habilidades perdidos voltam à taxa de 1 por dia. Um personagem com Força ou Destreza 0 cai paralisado. Um personagem com Inteligência, Sabedoria ou Carisma 0 cai inconsciente. Um personagem com Constituição 0 morre.

## Derrubar

Se a criatura acertar um ataque com uma de suas armas naturais (especificada na descrição da habilidade), poderá fazer a manobra derrubar como uma ação livre.

## Dilacerar

Se a criatura acertar um mesmo personagem com dois ataques de garra na mesma rodada, além do dano normal, causa dano extra igual a mais um ataque de garra com um dado extra. Por exemplo, uma criatura cujo ataque de garra cause 1d6+5 irá causar 2d6+5 com esta habilidade (além do dano normal dos dois ataques de garra). Obviamente, esta habilidade está disponível apenas para criaturas com dois ou mais ataques de garra.

## Doença

Uma das armas naturais da criatura transmite uma doença. Um personagem que sofra dano desta arma natural deve ser bem-sucedido num teste de Fortitude (CD 10 + metade do nível da criatura + modificador de Constituição) ou será contaminado. Regras completas para doenças são descritas em *Tormenta RPG*.

## Drenar Energia

Uma das armas naturais da criatura absorve energia vital. Um personagem que sofra dano desta arma natural sofre um ou mais níveis negativos. Cada nível negativo impõe uma penalidade de –1 nas jogadas de ataque e testes de habilidade, perícia e resistência. Cada nível negativo também faz um conjurador perder sua magia memorizada de mais alto nível, ou pontos de magia equivalentes à magia de mais alto nível que pode lançar.

Um dia depois, o personagem deve ser bem-sucedido num teste de Fortitude (CD 10 + metade do nível da criatura + modificador de Constituição) para cada nível negativo. Um teste bem-sucedido elimina o nível negativo; uma falha transforma o nível negativo na perda de um nível permanente.

## Engolir

Se a criatura começar seu turno agarrando um personagem menor que ela poderá realizar um teste de manobra contra este personagem como uma ação livre. Se for bem-sucedida, engolirá o personagem, causando o dano de sua mordida. Um personagem engolido sofre uma quantidade de dano por rodada (especificada na descrição da criatura), e pode escapar causando uma quantidade de dano na criatura (também especificada na descrição dela). Apenas armas de corte e perfuração podem ser usadas para escapar.

## Faro

A criatura recebe +4 em testes de Sobrevivência para rastrear, e detecta automaticamente a presença de criaturas a até 9m.

## Habilidade Similar a Magia

Certas criaturas podem lançar uma magia como uma habilidade, um certo número de vezes por dia. Nesses casos, a CD será igual a 10 + o nível da magia + modificador de Carisma da criatura. Essas habilidades funcionam como uma magia em todos os aspectos, com a exceção de não exigirem palavras mágicas, gestos ou concentração (em outras palavras, desde que esteja consciente, a criatura sempre poderá usar uma habilidade similar a magia).

## Imunidade

A criatura é imune a alguma coisa, como um tipo de ataque, um tipo de energia ou magia. Uma criatura imune a paralisia, por exemplo, não pode ser paralisada por nenhum efeito, seja ele normal ou mágico. Uma criatura imune a fogo ignora todo o dano causado por fogo, seja ele normal ou mágico. Uma criatura imune a magia ignora todos os efeitos mágicos que a afetem diretamente. Ela não sofre dano de magias que causem dano, não é enganada por ilusões, etc. Ela ainda pode ser afetada indiretamente — por exemplo, ainda pode cair num buraco causado por uma magia *terremoto*.

## Incorpóreo

A criatura não tem corpo físico. Assim, só pode ser afetada por armas mágicas, magias ou outras criaturas incorpóreas. Mesmo quando atingida por uma arma mágica ou magia, tem 50% de chance de ignorar o ataque (exceto se for um ataque de essência, como mísseis mágicos). Criaturas incorpóreas podem atravessar objetos sólidos, mas não manipulá-los. Elas não têm valor de Força, usando seu modificador de Destreza para calcular seu bônus de ataque, e seus ataques são sempre de toque. São imunes a manobras de combate, como agarrar e empurrar.

## Investida Poderosa

Quando a criatura usa a manobra investida com um ataque (especificado na descrição da criatura) causa dano dobrado.

## Invocação

A criatura pode gastar uma ação padrão para invocar outra criatura (especificada em sua descrição). Esta habilidade pode ser usada um número de vezes por dia e tem uma chance de falha. Role 1d%. Se o valor for maior que a chance, a habilidade falha (mas o uso diário é gasto mesmo assim). Criaturas invocadas permanecem por uma hora, quando então voltam para onde estavam. Uma criatura invocada não pode usar esta habilidade.

## Magias

Certas criaturas podem lançar magias como se fossem conjuradores. Nesse caso, elas seguem todas as regras para uma classe conjuradora (normalmente feiticeiro ou druida), usando seu nível de criatura como nível de classe.

## Paralisia

Uma das armas naturais da criatura causa paralisia. Um personagem que sofra dano dessa arma natural deve ser bem-sucedido num teste de Fortitude (CD 10 + metade do nível da criatura + modificador de Constituição) ou ficará paralisado por um tempo (normalmente 1d4+1 rodadas).

## Percepção às Cegas

A criatura usa sentidos especiais, diferentes da visão (como um radar ou sonar). Escuridão e invisibilidade não a afetam. Esta habilidade tem certo alcance (descrito nas estatísticas da criatura).

## Presença Aterradora

A mera visão da criatura é capaz de causar medo. Qualquer personagem que chegue a certa distância (normalmente 9m) da criatura deve fazer um teste de Vontade (CD 10 + metade do nível da criatura + modificador de Carisma). Se falhar, ficará assustado. Um personagem bem-sucedido fica imune a esta habilidade por um dia.

## Redução de Dano

A criatura ignora parte do dano de ataques físicos (corte, esmagamento ou perfuração). Então, se uma criatura com redução de dano 5 recebe um ataque que causa 8 pontos de dano de corte, vai perder apenas 3 PV. Em alguns casos, certo tipo de dano é capaz de ultrapassar a RD — nesse caso, ele estará descrito após uma barra. Por exemplo, uma criatura com redução de dano 10/mágica ignora 10 pontos de dano de qualquer ataque físico, exceto aqueles realizados por armas mágicas. Redução de dano não afeta ataques de energia (ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico).

## Resistência a Energia

A criatura ignora parte do dano causado por um tipo de energia. Por exemplo, uma criatura com resistência a fogo 10 que sofra um ataque que cause 15 pontos de dano de fogo perde apenas 5 PV.

## Resistência a Magia

A criatura recebe um bônus em todos os testes de resistência contra magia. Por exemplo, uma criatura com resistência a magia +4 recebe um bônus de +4 em testes de Fortitude, Reflexos ou Vontade contra magias.

## Sangramento

Uma das armas naturais da criatura causa sangramento. Uma criatura que sofra dano desta arma natural sofre 1d4 pontos de dano por rodada até o sangramento ser estancado, o que exige um teste de Cura (CD 15) ou uma magia de cura qualquer.

## Sentido Sísmico

A criatura é sensível às vibrações do solo e pode detectar automaticamente a presença e localização exata de qualquer personagem em contato com o chão, mesmo que não consiga vê-lo. Esta habilidade tem certo alcance (descrito nas estatísticas da criatura).

Uma criatura aquática com esta habilidade percebe qualquer personagem dentro d'água.

## Sopro

Como uma ação padrão, a criatura pode cuspir um tipo de energia (normalmente fogo) em um cone (de normalmente 9m). O dano do sopro varia de acordo com a criatura. Um teste de Reflexos bem-sucedido (CD 10 + metade do nível da criatura + modificador de Constituição) reduz o dano à metade. Depois de usada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

## Veneno

Uma das armas naturais da criatura inocula um veneno. Um personagem que sofra dano desta arma natural deve ser bem-sucedido num teste de Fortitude (CD 10 + metade do nível da criatura + mod. Con) ou sofrerá o efeito do veneno, que varia entre dano, dano de habilidade, paralisia, inconsciência e outros. Alguns venenos poderosos afetam a vítima mesmo em caso de sucesso no teste de resistência; a versão reduzida do efeito estará entre parênteses.

Alguns venenos não fazem efeito instantaneamente. Nesses casos, a vítima faz o teste de resistência quando o efeito acontece, não no momento da exposição. Outros venenos fazem o efeito mais de uma vez; a vítima faz o teste de Fortitude cada vez que o efeito acontece, e mesmo em caso de sucesso ainda precisa fazer os outros.

## Visão na Penumbra

A criatura pode ver duas vezes mais longe que os humanos em condições de pouca iluminação, como luz das estrelas e tochas. Ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão.

## Visão no Escuro

A criatura pode enxergar no escuro a até 18 metros, apenas em preto e branco. Ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão.

## Vulnerabilidade a Energia

A criatura sofre 1,5 vezes (+50%) o dano causado por um tipo de energia. Por exemplo, uma criatura com vulnerabilidade a frio sofrendo um ataque que cause 20 pontos de dano de frio perde 30 PV.

# Cálculos e Detalhes Finais

Agora que você já fez todas as escolhas, falta apenas fazer os cálculos (CA, PV, resistências, bônus de ataque e dano) e montar a ficha em si. As últimas informações que você precisa decidir são o nível de desafio e o tesouro da criatura.

Não há uma fórmula exata para determinar o nível de desafio de uma criatura. Criaturas típicas têm menos habilidades especiais que personagens, por isso seu ND é normalmente 80% do seu nível (por exemplo, uma criatura típica de nível 10 tem ND 8). Criaturas com poucas ou sem habilidades especiais podem ter ND ainda menor — por volta de 50% do seu nível. Por outro lado, criaturas com muitas habilidades especiais, ou com habilidades especiais muito poderosas, podem ter ND maior que seu nível, normalmente em 1 ou 2 pontos.

Estipular o tesouro da criatura é fácil. Apenas pense no seu conceito e escolha entre "nenhum" (para criaturas que não guardam objetos), "metade", "padrão" e "dobro" ou "triplo" (para criaturas que guardam muitos objetos).

Uma vez que você tenha feito sua criatura, não esqueça de divulgá-la no fórum da Jambô, em www.jamboeditora.com.br. Lá você também irá encontrar exemplos de criaturas, e poderá tirar suas dúvidas com outros jogadores.

A seguir está um exemplo de criatura, para que você possa entender melhor como criar seus próprios monstros.

# Monstro de Exemplo: Grifo

**Agora vamos criar uma nova ficha de criatura — o grifo —, passando por todas as etapas do processo.**

Uma criatura mitológica, a origem do grifo no imaginário humano é incerta. O fato é que, como uma mistura de leão e águia, dois dos maiores predadores do mundo real, o grifo é muito popular em diversas lendas e histórias, e *Tormenta* não é exceção. Como o grifo não é um monstro novo, podemos pular a etapa 0, de conceito e nome. Entretanto, vamos manter em mente as dicas dessa parte, principalmente a que diz para manter a ficha simples.

## 1. Tipo de Criatura

A primeira decisão que devemos tomar é qual será o tipo de criatura do grifo. Embora o grifo seja uma "fera irracional, sem habilidades mágicas", o que poderia classificá-lo como um animal, também possui anatomia estranha. Assim, escolhemos o tipo monstro. No geral, é melhor manter o tipo animal apenas para seres reais, ou pelo menos muito parecidos com seres reais.

## 2. Tamanho e Deslocamento

Após o tipo, passamos para o tamanho e deslocamento. O grifo é retratado como tendo o corpo de um leão, o que define-o como Grande. Consultando a tabela de deslocamento, escolhemos deslocamento terrestre 12m (como uma criatura voadora, o grifo não é tão ágil em terra, por isso é considerado uma criatura lenta) e deslocamento de voo 24m (o grifo não é um voador especialmente lento ou rápido).

## 3. Valores de Habilidade

Esta etapa exige um pouco de julgamento — não há uma fórmula exata para definir os valores de habilidade de uma criatura. Entretanto, há algumas linhas gerais que podemos usar. Criaturas Grandes têm, normalmente, entre 18 e 27 de Força. Para o grifo escolhemos 20; além de ser um voador, um grifo não é especialmente grande, então fica na margem inferior do intervalo. Para sua Destreza escolhemos 18 e, para sua Constituição, 16. Como uma cruza de felino com ave de rapina, o grifo merece estar no topo do intervalo de Destreza para uma criatura Grande.

Quanto às habilidades mentais, o processo é mais simples. Um mamífero predador típico tem Int 2, Sab 12 e Car 6. Por sua percepção aguçada, e por ser uma criatura especialmente orgulhosa, aumentamos os valores de Sabedoria e Carisma em 2 cada, para um total de Sab 14 e Car 8.

## 4. Classe de Armadura e Armas Naturais

Esta etapa é bastante simples. Para a CA, escolhemos um valor de +3 (grifos possuem pelos grossos). Grifos possuem ataques naturais de mordida e garras; como nenhum dos dois é especialmente letal ou fraco, ficam com os valores padrão para o tamanho (1d8 e 1d6, respectivamente).

## 5. Nível, Perícias e Talentos

Para o grifo, escolhemos nível 7 — um pouco mais que animais Grandes típicos. O nível, junto com os valores de habilidade, irá definir toda a parte numérica da ficha, mas isso será calculado depois.

Como um monstro, o grifo possui 2 (+ mod. Int) perícias treinadas. O modificador de Inteligência do grifo é –4, o que deixa-o com apenas uma perícia (o mínimo). Escolhemos Percepção para ele.

Como uma criatura de nível 7, o grifo possui quatro talentos (além de Fortitude Maior e Reflexos Rápidos, que toda criatura do tipo monstro possui). Escolhemos Arma Natural Aprimorada (mordida), Ataques Múltiplos, Foco em Arma (mordida) e Treinamento em Perícia (Iniciativa).

## 6. Habilidades Especiais

Lendo a seção de habilidades especiais, encontramos uma que se encaixa no grifo — bote. O grifo não precisa de nenhuma outra habilidade especial para representá-lo.

## 7. Cálculos e Detalhes Finais

Agora vamos montar a ficha em si, calculando as estatísticas. A Iniciativa do grifo fica em +14 (10 graduações +4 de Des). Sua Percepção fica em +12 (10 graduações +2 de Sab). Na linha de sentidos ele também possui visão no escuro, por ser do tipo monstro.

A CA do grifo fica em 19 (+3 nível, –1 tamanho, +4 Des, +3 natural). Seus PV ficam em 63 (7 x [6 + mod. Con]). Suas resistências ficam Fort +8 (+3 nível, +3 Con, +2 Fortitude Maior), Ref +9 (+3 nível, +4 Des, +2 Reflexos Rápidos) e Von +5 (+3 nível, +2 Sab).

Os ataques do grifo ficam mordida +12 (+7 bônus base, –1 tamanho, +5 For, +1 Foco em Arma) e garras +11 (+7 bônus base, –1 tamanho, +5 For).

Note que não há necessidade de uma linha de perícias na ficha, pois todas as perícias do grifo (Iniciativa e Percepção) já apareceram antes. Da mesma forma, nenhum talento aparece, pois o efeito de todos já estão inclusos na ficha.

Por fim, como uma criatura irracional, o grifo é Neutro e não possui tesouro. Seu ND fica em 4 — metade do seu nível arredondado para cima, por não ter muitas habilidades especiais.

## Grifo — ND 4

**Monstro 7, Grande (comprido), Neutro**

**Iniciativa +14**

**Sentidos:** Percepção +12, visão no escuro.

**Classe de Armadura:** 19.

**Pontos de Vida:** 63.

**Resistências:** Fort +8, Ref +9, Von +5.

**Deslocamento:** 12m, voo 24m.

**Ataques Corpo-a-Corpo:** mordida +12 (2d6+8) ou mordida +10 (2d6+8) e 2 garras +9 (1d6+8).

**Habilidades:** For 20, Des 18, Con 16, Int 2, Sab 14, Car 8.

***Bote:*** quando o grifo faz uma investida, pode atacar com todas as suas armas naturais.

**Tesouro:** nenhum.

# Open Game License

**OPEN GAME LICENSE Version 1.0a**



**1. Definitions:** (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

**2. The License:** This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

**3. Offer and Acceptance:** By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

**4. Grant and Consideration:** In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

**5. Representation of Authority to Contribute:** If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

**6. Notice of License Copyright:** You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

**7. Use of Product Identity:** You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

**8. Identification:** If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

**9. Updating the License:** Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

**10. Copy of this License:** You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

**11. Use of Contributor Credits:** You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

**12. Inability to Comply:** If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

**13. Termination:** This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

**14. Reformation:** If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

**15. COPYRIGHT NOTICE**



**O material a seguir é considerado Identidade do Produto:** todos os termos referentes ao cenário de Tormenta, incluindo nomes e descrições de personagens, deuses, lugares e fenômenos, e todas as ilustrações.

**O material a seguir é considerado Conteúdo Open Game:** todo o texto de regras, exceto por material previamente declarado Identidade do Produto.